EUROPEAN SUPERLEAGUE

"European Superleague was designed and developed for CDS Software by Matrix Developments."

EUROPEAN SUPERLEAGUE

CONTENTS

INTRODUCTION

European Superleague is designed to be simply the best football game around. It provides a detailed simulation of the challenges faced by the people at the top of one of the toughest professions it is possible to imagine.

To succeed, you will have to think and act quickly, trying to balance training schedules, tactical planning, squad morale, boardroom politics, fickle press coverage AND contend with the seven computer driven managers of the other Superleague teams, all of whom play an experienced and tactically sound game of football.

Each club has a first team squad of 20 players. All eight club's players are treated as individuals and their characteristics and abilities change constantly as the season progresses, with the ravages of time and poor (or good!) management taking it's toll on the performance of the team.

The aim of the game is a simple one - take your team to the Championship of the Superleague. Achieving it, however will not prove easy, even for the most experienced game players amongst you. The game is played as a simulation, in which you assume the role of the team boss and take the decisions that the manager would take. You must choose the team and decide who and when to buy, but the less glamorous decisions are often the ones which determine success or failure - setting the training schedules for example, can have a major impact on the teams results and hence on your own standing.

Keeping up the teams morale and fitness and making a shrewd choice of tactics come match-day will take you to the top, if the chairman leaves you alone to get on with it and you don't get too many postponed matches and your best players don't apply for transfers and your squad doesn't get decimated by injury and . . . you get the picture?

LOADING THE GAME

The loading instructions appear on the label of your disk or cassette.

LEVELS

European Superleague provides three different levels of gameplay. The following is intended as a rough guide to the different characteristics of each.

LEVEL ONE: No Mid week matches, no injuries, transfer market quiet, difficult to lose money, no pitch problems and a patient Chairman.

LEVEL TWO: Injury problems, transfer market buoyant , postponement of some matches, pitch problems and the Chairman is becoming more impatient.

LEVEL THREE: Mid week matches, injury problems more persistent, transfer market frantic, postponment of matches hectic, more pitch problems and the Chairman is very intolerant!

CONTROLLING YOUR ACTIONS

All the functions of the game are menu driven. The menus list out your given choice at any point in the game and are obtained by clicking on the item you wish to use - file, door, telephone, intercom etc. Use the joystick/mouse to place the cursor onto your selected action, which is then highlighted,

and press the left mouse button, or fire on the joystick, to select.

To save the game position after a match, hit F1 and follow the on-screen prompts.

QUICK KICK-OFF

For those who can never be bothered to read manuals and who insist on playing before they are ready, here is an instant intro to get you in and playing. PLEASE READ IT!

When the game has loaded, you will be asked to select which language you wish to play in, which club you want to run and at what level. Follow the on-screen prompts through to the first game screen proper, which is the boardroom, with the chairman facing you. He will give you two files to read, your team and the financial state of the club. Click on them to read through.

Once you finish you will be switched to a shot of your office seen from behind the desk. Locate the telephone, intercom and filing cabinet and note the team photo and results chart on the wall. They all play a part in controlling the game.

The telephone and intercom do exactly what you would expect and you can use them to communicate with the world outside the office walls. The phone connects to the other managers, the press and the training ground. Whatever you say over the phone will have some effect on the game, so be careful. Your first lesson as manager is not to engage your mouth until your brain is in gear, as so many former league managers could testify.

The intercom connects you to the rest of your club and will put you in touch with your secretary, the chairman, coach, groundsman and chief scout.

As with all actions in Superleague, your options on either the phone or intercom are menu driven. Click on the item you want to use to get the menu. Highlight the option you want with the cursor and click on that to action it.

The filing cabinet gives you access to the details on the other teams, the state of your own and other information you might need. Treat the files like icons to read them.

There are some things you MUST do in a week and others you SHOULD do. Read your diary to find out what's on and listen to your secretary if she interrupts you to remind you to go somewhere, or call someone. She HAS read the manual and she knows more about the game than you do.

Keep your players at maximum fitness by balancing the training and read up on the opposition before a match to find out what tactics might have a chance against them. Don't be too pushy with the chairman unless you are doing really well and he might leave you in the job long enough to lose it all by yourself! Do what you are told at board meetings and you might survive the season.

Most of all experiment. This is a very friendly game and it won't mind at all if you try things out to see what works and what doesn't. Transfers are possible and you might be able to make a deal with the other manager for just about anyone. Ring up and try it! During the matches, you get the chance at half time to make changes to your tactics or team. Use it sparingly and only change what absolutely needs to be changed. Meddling, like everything else in the game, has an effect on all the players. It might not be the effect you want.

The game will ensure that you carry out your mandatory duties, so experiment to see what effect different actions have on your teams performances. You will have to react to many of the phone calls etc. that hit you in a week, but exactly how you do so is the whole crux of the problem . . . Have fun.

MACHINE VARIATIONS

The manual description applies to all formats in relation to the gameplay. Due to the differing capabilities of the machines, however, there will be some variations in the presentation and implementation of that gameplay. The paragraphs below list out what to expect and on what to expect it!

128k Spectrum/Amstrad

In order to fit in as much of the graphics and features as possible, some small changes have been made to the minor areas of the

game. These will not affect the play. For example, your salary is based upon your performance in the preceding period and instead of a bonus per week, your salary will vary as an indicator of how well you are managing.

The filing cabinet also stores less files than in the sixteen bit versions - ring the scout for information on the other teams. Your interface with the Chairman is operated slightly differently, in that it will be limited to the weekly board meeting, where you are given the feedback which tells you how much longer you have got in the job!

Graphically, the icons are replaced in most cases with simple words, their function being unchanged. (The diary however still uses the page turning icons.) The "game save" option is not available on these systems.

48k Spectrum/Amstrad/Commodore 64

The game play is identical to that on the larger memory machines. The only difference is that due to the restricted amount of free memory in this smaller format, the game will not have all the graphics present in the better endowed machines!

GETTING THE FEEL OF THE BALL

European Superleague is in effect a complex logic structure, in which all the elements effect each other. Change one element and it has consequences for all the rest. Just as in a real life situation, your actions can trigger results you did not expect - and probably will!

To meet your aim of winning the Championship you need to preserve your squad of players at their absolute maximum efficiency for as long as possible. The important factors here are the players confidence and fitness. The latter is effected in many ways:- a bad game, a telling off from the manager, being dropped for example all have negative implications. Awarding a rise in salary, however, might get that last 10% out a player when it is needed most. (You will have to explain it to the chairman, however.)

The game plays in turns which represent the days of the week. The clock in your office marks the passing of the hours and once the day is over, so is that turn. During the week you have a number of tasks which you must complete, such as team selection, tactical talk before a game, attending the board meeting and setting the training schedules for the players. These the game system will not let you shirk and your secretary is there to ensure you carry them out. Aside from these, you have a very free hand to manage things as you see fit.

There is a great deal of depth to Superleague and a large number of options at any stage of the game. Take your time to explore the possibilities and it will pay off later in results. Don't be in a hurry to make decisions - you're here to enjoy yourself, not get an ulcer! As realistic a role player as this is, it's not THAT good!

This manual has two main purposes, to explain the program mechanics and offer some hints on how to play the game. It does not offer a detailed list of all the possibilities within Superleague - there are too many - they are for you to explore. Use the icon based layout to find the section you want to look up, or refer to the index.

The later sections on tactics work through the footballing possibilities and how best to use them against your opponents. This is the real aim of the game and all else is simply preparation for the moment when your team takes the field against Europe's best. Have you prepared them as well as you might, or are there weaknesses still there to be exploited? Chances are the opposition will find them if there are! Take care of the planning properly during the week and match-day will be a much more enjoyable experience.

THE WORKING WEEK

The task of running the club will fully occupy your work days in the week and at higher levels of play, where matches occur in midweek AND are postponed more often, it becomes a real balancing act to ensure that all things needing to be done get done. The diary keeps you in touch with the important things as the game progresses and should be

consulted often. At Level 1, the week is simply laid out, with the tasks spaced to make them more easily handled:-

MONDAY: AM; review match reports and set training schedules

PM; attend board meeting - this is where you find out how you are doing in the job. Board meetings are attended from the second week onwards.

TUESDAY/WEDNESDAY: Nothing you must do - but plenty you should!

THURSDAY Select the team for Saturday

FRIDAY: AM; tactic selection for the game.

PM; travel if away, rest if home!

SATURDAY: MATCH DAY.

Obviously with a midweek match thrown in, things get a little tight for time, and in particular time to train is reduced, thereby making it more difficult to maintain the squad at maximum efficiency. On higher levels check the diary carefully at the start of each week and plan out how you intend to run things.

Life would be relatively simple if you had all week to plan and plot the downfall of your next opponents. However as anyone who has ever set foot in an office will tell you, finding the time to work is the most difficult thing of all to do. Things happen around you all the time, phones ring, people arrange meetings, others want to talk things over and in general the busier the office the less time is spent on the things that matter! A football managers office is BUSY. You will be distracted constantly by events taking place that you did not expect or initiate. How you respond to them will, to a large extent, determine your success or otherwise in the game.

The telephone and intercom will ring. Whether you answer it or not is up to you. It could be something totally trivial, or it could be the Chairman - who is never trivial! All responses are again menu driven and all have an effect on the outcome of the game. Make a wrong comment to the press and team confidence could be shaken. Choose a wrong date for a rearranged match and you increase the pressure on training and fitness.

During the week your aim is to attend the board meeting for the progress report on how you are faring - and get out without more trouble with the Chairman and make sure your team is properly prepared for the match. Just that. All else is a digression which could have beneficial effects or lead to disaster. Use your time well as you have precious little of it!

OPENING MOVES

Once the program has loaded, you will be asked to select in which language you wish the text displayed, your level of play and which club you want to manage. Follow the on-screen prompts and click on your choices, using the mouse/joystick to control the cursor.

The opening screen of the game proper is the boardroom, with the club Chairman - your boss - sitting opposite you. He will welcome you to the club and give you two files to read, a team/squad dossier and a financial synopsis of the clubs situation. The team folder gives you a full run down of your players attributes. The financial data lists the bank balance available to the club and also tells you your salary level and how much you may spend on a player without consulting the chairman. You will not be allowed to exceed this without asking first. Your weekly bonus is a measure of how you're doing in the game. It will go up and down as you progress through the season. Both these files will be available during the game from your filing cabinet.

To examine the files, move the cursor over them in turn and click on one, using the left mouse button or fire on the joystick. Then click right mouse button to proceed to your office.

DESK JOCKEY

Each of the major items in the room plays a part in controlling the game. Just try moving the cursor around and clicking on them. Menus appear for most things and information for others. This is the main gameplay screen from which you will decide the course of the season. Make yourself

familiar with it.

The diary on your desk is central to how you play, in that it lists out what is due for the day, in addition to fixtures and appointments made for you. Treat it as a menu to what is on your plate!

Lets take the important items one by one:-

(1) THE DIARY: lists all mandatory actions for that day - these are the things you must do to continue the game - and also shows any appointments you may make. Fixtures are also shown. (See the notes on the working week for a list of 'must do' items)

Click on the diary to open it, use the icons in the corner of the screen to turn the pages in either direction.

(2) TELEPHONE: your communication with other clubs, the press and the ground. Clicking on it brings up a menu of possible people to call and clicking on the icon next to the one you want to talk to dials the number. Just like the real thing, however, it might not work first time, so leaving those important calls until the last minute could get you into a lot of trouble! Keep trying.

Talking to:- Other Managers:



the reasons for doing this are either to inform them that the match is postponed and set a new date, or to try to do a transfer deal of some sort. Once your call connects, you will be greeted and a menu of possible comments appear, simply click on the one you want to make. Briefly the two options run like this:

POSTPONED MATCH: here you will have to think fast, since the other guy will want to set a new date which suits him more than you. Think it out before you call, and choose quickly!

TRANSFER DEALINGS: in either direction. You will be offered a list of the squad of either your own players if you're selling or his if you're trying to buy. Choose by clicking on the player of interest. Barter carefully!

Making silly offers or asking silly prices will get you nowhere except insulted! All the dealings are done via the menus, enter your offer when prompted to do so. The negotiations ARE logical, it's up to you to figure out how to get the best deals.

Talking to:- The Press:



dangerous this, but potentially very useful indeed if handled correctly. Read the list of possible comment: and choose your words very carefully! Watch for the headlines in the papers to see how your comments are interpreted. The players may well believe you as to what you MEANT to say, but the Chairman probably won't!

Talking to:- Training ground:



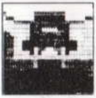
you can set your training schedules by telephone, but it has a big disadvantage in that the players don't receive the managers personal attention. Better to go there in person, but it is quicker by phone . . . At any time in the week you can review the schedules, once set, in this way too.

(3) THE DOOR: clicking on the door brings up a menu of options as to where you can go. When it is time to attend a meeting, for example, it will be added to the menu and may be selected.

Usually the possible destinations are;



Home: at the end of a long day, no better place to go. Watch out if you try and leave before you finish your work, however!!!



Boardroom: either for the weekly board meeting, or if you are summoned to see the Chairman, or are foolish enough to arrange a meeting yourself.



Match: only on match-day and only at the right time. Starts the match sequence.



Training Ground: to set up or review the schedules for the players. Going to the ground is a Good Thing and will have a beneficial effect on player attributes.



Coach: this takes you to away matches.



Tactics Room: to choose or change the team tactics for the next match. Must go here when indicated in the diary.

(4) INTERCOM: this gives you contact with key people within your club.



Chairman: speak to secretary to make appointment to see him, with a view to reviewing finances.



Secretary: allows you to interview players or skive off for a while!



Coach: provides information on injury problems with either your or opponents players.



Scout: a useful source of intelligence on all other squads in the league. Especially useful if you are planning to dabble in the transfer market.



Groundsman: informs you of pitch problems.

(5) WALL-CHART: gives results of last group of fixtures played.

(6) FILING CABINET: keeps the records of your team, the others in the league and the finances folder from the opening sequence. All the files are accessed by clicking on them, when the contents will appear on screen.

(7) FURNITURE: other things around the office may be of use to you in your role as busy executive. Try clicking on items of interest to see what happens! Experiment.

(8) TEAM PHOTO: this gives detailed information of your complete squad.

DEALING WITH PEOPLE

The other characters in the game all behave as people in their roles are supposed to, in that they will go about their tasks whatever you do. The other managers manage, the secretary is constantly, well, secretarial really - and the Chairman is a continual pain in the rear view mirror. It is up to you to interact with them to gain the advantages you need to win the league.

The interaction takes place primarily whilst fulfilling your tasks for the week, in that most of these require that you do something to someone or for someone! Dealing with people in Superleague requires all the same skills as it does face to face.

About the only difference is that you can be rude without suffering the possible physical effects of a violent reaction!

The mandatory tasks for the week are:-

1. BOARD MEETING: this occurs every Monday and is important to the game. It provides feedback as to how you're being viewed by the boss, and is also the place directives are issued (by the Chairman). These are direct orders to the manager which can be ignored only at your own peril. It could be an order to sell a player, for instance, if the team has had a bad result the week before. Whatever the "request" ignoring it could get you fired; - or make you a hero. You must weigh up the situation carefully and decide if you can remedy the problem without taking the drastic action indicated, if you can, fine. If not, duck at the

next board meeting as something large and heavy will be coming at you!

This is largely a non-interactive sequence. You sit and listen whilst nasty things are said! Later you can request an interview with the chairman and have your say, if you feel that way inclined. (Lemmings have been known to survive the jump, after all . . . .)

2. TRAINING SCHEDULES: these can be set either by telephone, or in person at the training ground. Choose the relevant icon from either the door or phone menu to access the sequence.

You will be offered a squad file, with the current number of hours training in each of three areas (S - Shooting, D - Dribbling, T - Tackling) for each player shown on his file card. You can adjust the time the player spends on each individual subject per day, by clicking on the bars shown on the graphs. There is a maximum of 20 hrs available per player (maximum of four hours per day), assuming that there are no midweek games, when the time to train will be reduced and the players unable to maintain their ratings as easily.

Choose the type of work to be done based on the individual concerned. Build up the weaknesses and don't overdo one particular aspect of the game, or else performance and confidence will suffer. Remember even players are people and respond better if treated like it!

3. TACTICS MEETING: before the match you must have had your team talk and assigned the tactics for your team to use. Follow the on screen prompts to select from the play book, by paging through and clicking in the ploys you want. Five selections being the maximum. Your choice here dramatically affects the teams chances. Choose very carefully, taking into account the strengths of the opposition. For example, having your sweeper run at the opposition adds to your attack but weakens the defence, especially if the other side has fast (high mobility) strikers.

Setting up the midfield to mark man for man might be a way to stifle the opposition creativity, but if their players have higher ball skills than yours, it could get embarrassing with the markers being continually beaten and your defence put under pressure.

Consult the tactical notes later in this manual for a fuller discussion of how the choices work in practice.

4. PICK THE TEAM: well, you can't play a match without one. Call up the squad file (from filing cabinet) to change the first team selections, or if you leave it to the last minute the sequence will initiate on match day, giving you the latest possible moment to complete the work.

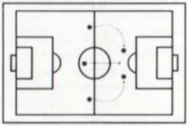
Chairmen tend to get very upset with managers who shirk this particular duty too often, so don't leave it until the eleventh hour every week, or board meetings will become uncomfortable in the extreme!

Changes you make in the team will obviously affect the players so it would be advisable to consider the personnel implications and maybe talk to the people concerned, rather than just drop half the team and let them read it in the papers . . .

TALKING TACTICALLY

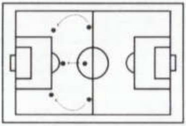
What follows is a run down of the tactical options open to you as manager. They really divide into two categories, midfield and the rest! How you deploy your men in the vital area in the centre of the park will determine your relative strengths in both attack and defence and is thus the single most important tactical decision to be made.

1. MIDFIELD PLAYS UP BEHIND STRIKERS WHENEVER POSSIBLE: this effectively turns your creative department into an out and out addition to your attack. Great if the opposition plan to play a defensive, containing game. But it is not difficult to imagine what will happen if the opposition have two excellent strikers who can use the extra space this will give them.

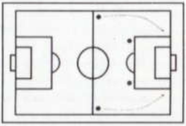


Usually this is how a team would deploy if it was playing at home, against a known defensive opponent. Could also be useful if your team is behind at half time and you are looking for a way to shake up the other sides rhythm. In all cases however, you need to have the players who can operate the plan. Look for good ball-skills.

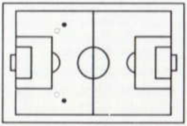
2. DROP MIDFIELD BACK TO SUPPORT DEFENCE: the opposite of option 1. Adds greatly to your ability to resist the opposition strike force, but leaves your own pretty much isolated. If you have world class forwards, this might not matter. If not look to provide some support if you are trying to win the game, although plenty of titles have been won primarily on the ability to close down another team. Makes for low scoring matches, but is a valid defensive tactic.



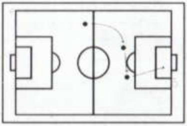
3. EMPLOY WIDE MIDFIELD PLAYERS AS OUT AND OUT WINGERS: a bold tactic, designed to add directly to the forward line. Needs players with the classic wing skills of speed and ballplay, but then what doesn't in this game? Again will allow the opposition more chance to attack you but greatly improve your teams chances of getting on the score sheet.



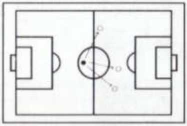
4. MARK OPPOSITION MAN-TO-MAN IN MIDFIELD: spoiling tactics designed to frustrate the other side and perhaps level up a situation in which you feel your men are outclassed by the opponents players in this particular department. Effectively splits up your midfield strength between attack and defence and is the safe option in most cases (but boring . . .)



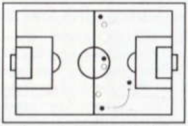
5. MIDFIELD GOES UP TO SUPPORT ATTACK FOR SET PIECES: doesn't leave the strikers totally alone and provides some extra skills and muscle for corners etc. Watch for counter-attacks, however, especially if the other team have fast men in their front line.



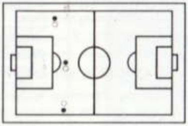
6. MIDFIELD COVERS OPPOSITION BREAKAWAYS FOR SET PIECES . . . and this is what to do if you are worried about it!



7. MIDFIELD LOOK TO PUT HIGH BALLS INTO SPACE BEHIND DEFENDERS: if your strikers are fit and faster than their markers this is a good way to open up an otherwise sound defence. If they're not, they are going to do a lot of running around for little return. Bound to make you popular in the dressing room that is!

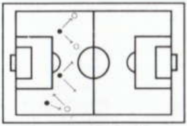


8. DEFENCE MARKS OPPOSITION STRIKERS MAN TO MAN: will put the



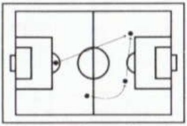
clamps on most teams scoring ambitions if carried out successfully. The danger inherent in the ploy is revealed when the strikers being marked have greater ball skills than those trying to mark them . . .

9. DEFENCE MARKS SPACE PICKS UP ATTACK FOR SET PIECES: if your defenders can't match their opponents for ball skill, they could stand off, let the men run at them and rely on greater mobility and good solid tackling.

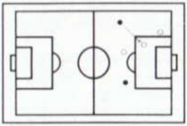


Better hope those strikers aren't TOO fast, else there could be nothing there to tackle . . .

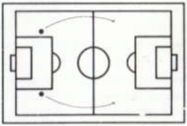
10. CENTRAL DEFENDERS JOIN ATTACK FOR SET PIECES: adds some height and muscle for corners, free kicks etc. and always unsettles a defence. It does leave you exposed to the quick break-away, so be careful with your other deployments.



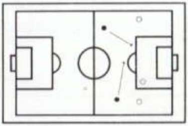
11. SWEEPER RUNS AT OPPOSITION WHENEVER POSSIBLE: adds in the option of the run from deep, which can be effective at creating openings in a defence, as it is difficult to defend against an extra man suddenly running into the attack. Again watch the consequences if the opposition have a strong attack themselves.



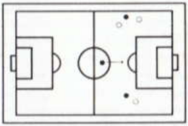
12. FULL BACKS ATTACK DOWN FLANKS WHENEVER POSSIBLE: if your backs are good attackers, it makes sense to have them add width to your strike force, in that it will leave more room for the strikers to operate effectively. Spreading their duties will of course make them less than 100% efficient at defending.



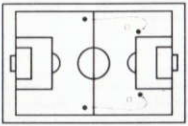
13. ATTACKERS CARRY BALL, RUN AT DEFENCE: study the opposition and if your men have the ability to take on and defeat their opposite numbers, this makes a lot of sense. If they haven't, then your attacks will stall in the last third of the field.



14. ATTACKERS LAY OFF BALL, RUN INTO SPACE FOR PASSES: when co-ordinated with the activities of the mid-field, this is an excellent way of getting by a good back four. Some speed is called for, however and a high level of fitness. How good has your training been?

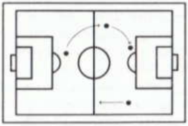


15. STRIKERS PULL DEFENCE OUT FOR RUNS FROM DEEP: use the strikers as lay off men and decoys to allow the mid-field to make runs at the defenders, who are thus put under considerable pressure. Works well if the people making the runs are good ballplayers and especially if the defence marks your strikers man to man.



16. STRIKERS COVER BACK FOR SET PIECES

If your strikers are highly mobile, they can be a useful addition to the defensive ranks for corners etc. Adds to your ability to respond to opposition plays, but puts physical pressure on your strikers. They need to be fast and fit. A midfield playing intelligent balls forward can help too.



As you might expect all the options have good and bad points to consider. What you must do as manager is to weigh up the team you are facing and decide which five of the above would best add to your chances of putting the ball in the back of their net as often as possible!

Simple huh?

THE OPPOSITION

Each of the other teams in the league has their own way of playing the game. Each has a preferred set of tactics, which are adjusted to meet the changing situations in a match, much as you will need to fine-tune as you go along. The key to winning Superleague is to know your enemy and what he will PROBABLY do, there are no certainties in football. The following sketches of each of the clubs competing against you might help in evaluating the situation.

Note that if you choose to rename the teams, they will still play to their plan - there is no way for the game to know that you have switched Liverpool and Rangers and renamed Munich as Hartlepool!

MARSEILLES: Play a fairly adventurous home game, as do most of the teams, tending to advance the midfield in particular. Look for a tough battle in the centre of the park on your own ground, and some close marking.

A C MILAN: Known to experiment with a sweeper from time to time, otherwise drop everyone back when threatened. Can be lethal on the break. Good markers and not afraid to take on people going forward.

LIVERPOOL/ARSENAL: Also known to drop someone back behind the back four, usually away from home, but without weakening their ability to come forward very fast, with numbers. Expert at the passing game - watch for quick runs down the flanks from any of the wide players.

REAL MADRID: Pretty fixed in their ways, not prone to experiment over much. Have a tendency to bypass midfield, leaving their mobile and effective strike force to chase and harry the defence and to plug the gaps which develop. Makes them good on attack, but maybe weaker than some defensively.

PSV EINDHOVEN: One of the two habitual users of the sweeper system in the league. Difficult for strikers to run through this set-up, have to look for space to work in, possibly in front of the back four. One method of attack is to bring up men from the midfield to 'swamp' the defence in the hope of a man getting free in a shooting position.

RANGERS: Renowned for a good home record and will play to try and improve it. Away they are very difficult to score against, but not so hot at putting away the goals themselves. Look for tight matches on your own ground, but don't leave your defence weakened away, it could be expensive.

BAYERN MUNICH: The other sweeper team of the bunch, and the most cautious of all in their approach. Difficult to break down at any time and keep all the men behind the ball when ever threatened. If they play their fast strikers, however, they can destroy you on the break.

Generally a team will have at best two rehearsed options to play with. The more you can counter these, the more you put them under pressure. Look for changes in gameplan at half time if there is more than a goal or two in it either away, or if the more cautious sides are leading away from home.

ASSESSING THE RESULTS

The match is over, you have won/been thrashed/humiliated/thrown away the points, or whatever and now you must face the chairman on Monday morning to explain either why you can't do that every week, or what went wrong this time that won't ever ever go wrong again . . .

In order to learn from the experience, try to assess what it was in your tactics that caused the effects that won/lost the day. Don't forget also to consider your players levels of confidence and fitness and the effect that had on their effectiveness on the day. Their attributes on paper may not be what they took onto the field.

As each team in the game has its own style of play, you should be able to learn how best to deal with them after a while, but remember that they will have a number of variations on the basic style and that your approach should be as flexible as possible.

One aspect of the problem you cannot really control is the press. Be as nice to them as you can stand, given the number of times they will drop you in it. If you say nothing, they will still print something, so it may be better to TRY to have a say in what appears.

HINTS AND TIPS

European Superleague has been designed to be as lifelike as possible in that anything that can go wrong, will go wrong - and with the worst possible results.

The controls of the game are very intuitive, but beware! Club chairmen are very unforgiving and will not accept inexperience as an excuse for failure! It is wise, therefore, to spend a little time familiarising yourself with the controls before starting in earnest.

We suggest that you immerse yourself in your team for the first season. Try to experiment with as many training schedules as you can, this will go further than anything in giving you the best working knowledge of the complexities of the game. The training schedule we have given you to begin with is just to keep the boys ticking over - it won't turn any of them into Superleague winning heroes.

Try to frame the schedule to fit each players own requirements and you will see their confidence, teamwork and fitness rocket towards the magic 100% (or at least not plummet towards 0%).

Managers must realise the power of the personal touch, take note of the confidence and teamwork ratings of your players if you set the schedule by phone! Also remember that everything you 'say' in Superleague will be held against you at some point in the game.

Possibly the most useful device in the game is the opposition file (the scout on AMSTRAD and SPECTRUM) as this gives detailed information on the team you are going to massacre next. Try to decide which of his squad members your opposite number is going to field and try to pick your own team with the right strength and skill to match.

Use the tactics sequence as wisely as possible - read the section titled 'Talking Tactically': home matches usually warrant a more aggresive style than away fixtures. You will need to experiment to see how different clubs react to different tactics and formations. Don't forget that no matter how well trained the boys are, they will only play as well as your tactical plan allows.

European Superleague has a very buoyant transfer market - especially in levels two and three - the other managers will constantly pester you to buy and sell. Our advice would be only participate if you desparately need that new striker or goalie; the other managers in the game are far better at this than you and will carve you up at every opportunity.

You will notice a whisky bottle on your desk - a temptation to which many managers succumb in order to ease the pressure. Keep an eye on the clock though when clicking the whisky bottle open or you may find that the pressures are worse, not better.

Above all play methodically and carefully and who knows! You may last more than two matches . . .

EUROPEAN SUPERLEAGUE
GERMAN

EINFÜHRUNG

Mit European Superleague wollten wir ganz einfach das beste elektronische Fußballspiel entwickeln, eine realistische Simulation, mit allem Drum und Dran, mit der Hektik, den Problemen, dem Druck und der Spannung, die den Beruf des Fußballers (und des Managers) zu einem der härtesten machen.

Um die Sache mit Bravour zu bestehen, sind schnelles Denken und Handeln gefordert; Trainingszeiten, taktische Planung, Spielermoral, politische Entscheidungen des Verwaltungsrats, sensationshungrige Presse – all dies sind Faktoren, die Ihnen das Leben erschweren, ganz zu schweigen von den sieben computergesteuerten Fußball-Managern der anderen Superleague-Mannschaften, alles ausgefuchste Hasen des Fußballzirkus, mit denen nicht gut Kirschen essen ist.

Jeder Club hat einen 20-Mann-Kader, wobei jeder Spieler als ein Individuum behandelt wird, mit seinen besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, die sich im Lauf der Saison auch wandeln. Die Leistung des Teams hängt in einem beträchtlichen Umfang von der Qualität des Managers ab!

Das Ziel des Spiels ist klar: Als Manager versuchen Sie, Ihrer Mannschaft zum Aufstieg in die Superliga zu verhelfen und zu Meisterehren zu gelangen. Der Weg dorthin ist jedoch alles andere als einfach, selbst für routinierte Fußball-Fans. Das Spiel wurde als eine Simulation ausgelegt, in der Sie die Rolle des Team-Chefs übernehmen und als solcher alle Entscheidungen treffen, die dem "Manager" obliegen. Sie wählen die Jungs aus, Sie entscheiden, wann neue Spieler eingekauft werden, wem eine Offerte gemacht werden soll usw... Aber die kritischen Entscheidungen sind nicht immer die sensationellen. Erfolg und Mißerfolg hängen oft an banalen Dingen. Ein gut durchdachter Trainingsplan hat schon manchem Team zum Aufstieg und manchem Trainer zu hohem Ansehen verholfen!

Sie müssen dafür sorgen, daß Ihre Jungs bei Laune bleiben (Moral!), müssen sich um ihr körperliches Wohlbefinden kümmern (Fitness!) und vor dem Spiel die richtigen Entscheidungen über die Spielzüge treffen. Alles schön und gut, wenn der Vorsitzende des Verwaltungsrats Sie frei schalten und walten läßt, wenn nicht ständig Matches verschoben werden, wenn Ihre besten Jungs nicht im kritischen Moment abspringen und die Mannschaft nicht durch Verletzungen dezimiert wird, wenn, wenn... (die Liste kann beliebig weitergeführt werden).

LADEN DES SPIELS

Die Instruktionen zum Laden des Programms finden Sie auf dem Etikett der Diskette/Kassette.

DIE LEVEL

European Superleague bietet Ihnen drei verschiedene Spiel-Level. Es folgt eine kurze Erläuterung dieser Level.

LEVEL EINS: Keine Spiele in der Wochenmitte, keine Verletzungen, Transfermarkt ruhig, es ist schwierig, Geld zu verlieren, keine Probleme mit dem Rasen, und der Vereinsvorsitzende ist geduldig.

LEVEL ZWEI: Verletzungsprobleme, Transfermarkt lebhaft, einige Spiele müssen verschoben werden, Probleme mit dem Rasen, und der Vorsitzende wird etwas ungeduldiger.

LEVEL DREI: Spiele in der Wochenmitte, hartnäckigere Verletzungsprobleme, Transfermarkt spielt total verrückt, Spiele

müssen andauernd verschoben werden, noch mehr Probleme mit dem Rasen, und der Vorsitzende verzeiht Ihnen gar nichts mehr.

SPIELSTEUERUNG

Sämtliche Funktionen sind menügesteuert. Die Menüs enthalten die Optionen, die in der konkreten Spielsituationen zur Verfügung stehen, und Sie wählen die gewünschte Option aus, indem Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus dorthin fahren. Die markierte Option wird aktiviert, wenn die links Maustaste oder der Feuerknopf des Joysticks gedrückt wird.

Zum Abspeichern der Spielposition nach einer vollen Woche (d.h. Samstag nachts) drücken Sie die Taste F1 und befolgen die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen (nur 16-Bit-Maschinen).

MASCHINENSPEZIFISCHE UNTERSCHIEDE

Die Beschreibung im Handbuch gilt, was den Spielverlauf angeht, für alle Computer-Typen. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsmerkmale der verschiedenen Computer ergeben sich jedoch bei der Präsentation und der Implementierung einige Unterschiede. Die folgenden Absätze weisen Sie auf solche Abweichungen hin.

128K Spectrum/Amstrad

Um möglichst viel Grafik und Funktionen auf diesen Computern unterzubringen, waren ein paar Änderungen an unwesentlichen Aspekten des Spiels notwendig, die den Spielverlauf in keiner Weise beeinträchtigen. So hängt beispielsweise Ihr Gehalt von Ihrer Leistung in der vorangehenden Periode ab und statt eines wöchentlichen Bonus variiert Ihr Gehalt je nachdem, wie gut Sie Ihre Stellung als Manager versehen.

Der Aktenschrank kann nicht ganz so viele Akten aufnehmen wie in den 16-Bit-Versionen — wenden Sie sich daher an den Scout, wenn Sie Statistiken zu anderen Teams benötigen. Die Interaktion mit dem Vorsitzenden funktioniert ein wenig anders: Sie ist auf die allwöchentlich stattfindende Verwaltungsratssitzung beschränkt, bei der Sie erfahren, wie lange Sie noch im Job bleiben.

Was die eigentliche Benutzeroberfläche angeht, so werden statt der meisten Icons einfach Wörter verwendet. Die Funktion bleibt jedoch unverändert. (Das Tagebuch hingegen macht Gebrauch von den Icons zum Umblättern der Seiten. Auf Systemen, die mit Kassetten arbeiten, ist die SAVE-Option nicht implementiert.

48K Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Die Spielhandlung ist genau dieselbe wie auf den größeren Computern. Der einzige Nachteil dieser kleineren Geräte besteht darin, daß aufgrund des eingeschränkten Speicherplatzes nicht alle Grafiken der größeren Maschinen beibehalten werden konnten.

EXPRESS-KICK-OFF

Für jene unter Euch, die prinzipiell keine Anleitungen lesen und die Hals über Kopf ins Spiel stürzen wollen, Euch allen empfehlen wir ganz dringend, mindestens die folgende kurze Beschreibung zu lesen.

Nach der Ladeprozedur werden Sie nach der gewünschten Sprache, dem Team und dem Schwierigkeitsniveau gefragt. Bitte folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis Sie zur ersten eigentlichen Spielseite kommen – Sie treten dem Vorsitzenden am Konferenztisch gegenüber. Er übergibt Ihnen zwei Akten, eine über Ihr Team, die andere über die finanziellen Verhältnisse des Clubs. Klicken Sie die Akten an, um sie zum Lesen zu öffnen. Wenn Sie damit fertig sind, schaltet das Programm auf Ihr Büro um, hinter Ihren Schreibtisch. Sie sehen ein Telefon, ein Intercom, einen Aktenschrank und an der Wand ein Foto Ihrer Mannschaft, sowie eine Ergebnistabelle. All diese Dinge werden Sie zur Erfüllung Ihrer Aufgabe und zur Spielsteuerung benötigen.

Das Telefon und die Intercom-Anlage haben genau die Funktion, die ihnen üblicherweise zukommt: Sie dienen der Kommunikation innerhalb außerhalb des Gebäudes. Über das Telefon können Sie Verbindung mit den anderen Fußball-Managern, mit den Leuten von der Presse und mit dem Trainingszentrum aufnehmen. Was immer Sie am Telefon sagen, beeinflußt das Spielgeschehen — lassen Sie sich also nicht zu unsinnigen Äußerungen hinreißen. Die erste Lektion, die Sie als Manager lernen müssen, ist: Nicht reden,

bevor man nachgedacht hat! (Eine Binsenwahrheit, die Ihnen so mancher gewesene Liga-Manager bestätigen wird...)

Das Intercom verbindet Sie mit dem Rest Ihres Clubs, der Sekretärin, dem Vorsitzenden, dem Coach, dem Platzwart und dem Scout.

Wie alle Aktionen in Superleague, werden auch das Telefon und das Intercom über Menüs gehandhabt. Klicken Sie den Apparat an, um das entsprechende Menü zu öffnen, und markieren Sie dort die gewünschte Aktion mit dem Cursor.

Im Aktenschrank können Sie Einsicht in verschiedene Unterlagen nehmen: Informationen über andere Teams, über Ihr eigenes, und einige andere Dinge, die unter Umständen nützlich sein können. Zum Lesen der Akten aktiviert man sie wie alle anderen Icons durch Anklicken.

In Ihrem Alltag gibt es Dinge, die Sie tun müssen, und andere, die Sie tun sollten. Zu diesem Zweck sollten Sie regelmäßig Ihren Kalender konsultieren und auf Ihre Sekretärin hören, wenn Sie sie daran erinnert, jemanden anzurufen oder eine Verabredung einzuhalten. Im Gegensatz zu Ihnen hat diese gute Seele nämlich das Handbuch studiert und kennt sich daher besser aus als Sie!

Sorgen Sie mit einem ausgeglichenen Training dafür, daß Ihre Leute gesund und fit bleiben, und informieren Sie sich über die Stärken und Schwächen der gegnerischen Mannschaft, um die optimale Taktik zu wählen. Üben Sie auf den Vorsitzenden nicht zuviel Druck aus, es sei denn, Ihr Team ist absolute Spitzenklasse! Sonst kann es leicht passieren, daß er Sie hängen läßt und Sie die Suppe dann allein auslöffeln müssen. Tun Sie, was man Ihnen bei den Sitzungen sagt, wenn Sie die Saison überstehen wollen.

Und vor allem: Experimentieren Sie. Superleague ist ein benutzerfreundliches Spiel, das Sie Dinge ausprobieren läßt, damit Sie selbst sehen, was geht und was nicht. Ein Transfer läßt sich immer arrangieren, und wenn Sie's geschickt angehen, können Sie sich vielleicht mit einem der anderen Manager so absprechen, daß er Ihnen einen Spieler überläßt. Greifen Sie ganz einfach zum Hörer und versuchen Sie's.

Während der Matches können Sie während der Halb-zeit Ihre Taktik oder Ihr Team wechseln. Halten Sie sich jedoch bei solchen Änderungen zurück, ändern Sie nur das Nötigste. Ständige größere Änderungen und Einmischungen werden von den Spielern nicht gern gesehen und wirken sich nur negativ aus.

Das Programm sorgt dafür, daß Sie Ihren Pflichten nachkommen. Experimentieren Sie mit verschiedenen Möglichkeiten und beobachten Sie die Wirkung. Sie werden auf alle möglichen Telefonanrufe reagieren und Entscheidungen treffen müssen – und genau das macht Ihren Job so faszinierend.

Also dann, viel Spaß!

DAS GESCHÄFT MIT DEM RUNDEN LEDER

EUROPEAN SUPERLEAGUE zeichnet sich durch eine komplexe logische Struktur aus, in der sich alle Elemente wechselseitig beeinflussen. Eine Änderung an einem Element macht sich plötzlich an einer anderen Stelle bemerkbar, und Handlungen ziehen manchmal Folgen nach sich, die man nicht erwartet hat – genau wie im richtigen Leben.

Wenn es Ihnen Ernst ist mit der Meisterschaft, dann müssen Sie alles daran setzen, Ihren Kader möglichst die ganze Zeit auf Trab zu halten. Die wichtigsten Faktoren sind das Vertrauen der Spieler und ihre körperliche Kondition. Beides wird von einer Vielfalt von Faktoren beeinflußt: Ein schlechtes Spiel, ein Vorwurf von Seiten des Managers, eine Entlassung... das macht böses Blut. Eine Gehaltsaufbesserung hingegen kann helfen, die letzten Reserven aus einem Spieler herauszuholen, wenn's drauf ankommt (wie Sie das dem Manager erklären, ist natürlich wieder ein anderes Problem).

Das Spiel läuft in "Runden" ab, von denen jede einen Tag der Woche belegt. Die Uhr in Ihrem Büro zeigt die Stunden; mit dem Ende des Tages geht auch die Spielrunde zu Ende. Jede Woche bringt bestimmte Aufgaben und Pflichten mit sich, so z.B. die Auswahl des Teams, die taktische Besprechung vor einem Spiel, Teilnahme an den Sitzungen und das Aufstellen der Trainingspläne. Egal, wie lästig Ihnen diese Verpflichtungen sind, Sie können

sich davor nicht drücken. Dafür sorgt das Spielsystem und Ihre Sekretärin. In allen anderen Dingen entscheiden Sie jedoch ganz nach Ihrem Gutdünken.

Superleague ist eine Simulation mit großer Tiefe und vielfältigen Möglichkeiten in jeder Spielphase. Nehmen Sie sich Zeit, die verschiedenen Optionen zu erkunden und zu erwägen, das wird sich später positiv in den Resultaten niederschlagen. Überstürzen Sie nichts; schließlich spielen Sie Superleage, um sich zu vergnügen, nicht um sich ein Magengeschwür zu holen! SO realistisch wollten wir die Simulation auch wieder nicht gestalten.

Diese Anleitung verfolgt zweierlei: Zum einen soll sie die Programmbedienung und das Konzept erklären, zum andern einige Anregungen geben. Hingegen wurde kein Versuch unternommen, eine erschöpfende Zusammenstellung aller Möglichkeiten und Funktionen zu liefern, da es deren einfach zu viele gibt, und es Ihrem Scharfsinn überlassen bleibt, sie alle zu entdecken. Anhand der Anleitung sollten Sie sich jedoch gut zurechtfinden.

Gegen Ende der Anleitung finden Sie einige Abschnitte, die sich mit den verschiedenen Fußball-Strategien und Techniken befassen und mit den Einsatzmöglichkeiten gegen Ihre Gegner. Denn das ist und bleibt das ultimative Ziel des Spiel, alles andere ist nur Vorbereitung: Die Konfrontation mit den besten Teams Europas. Haben Sie Ihre Jungs wirklich optimal für den großen Tag vorbereitet, oder gibt es Schwächen, die ein gewiefter Opponent zu seinem Vorteil ausnutzen kann? Nutzen Sie die Zeit, Ihre Leute geistig und körperlich vorzubereiten, damit es am Tag des Matches keine bösen Überraschungen gibt.

DIE ARBEITSWOCHE

Die Organisation Ihres Clubs wird Ihnen kaum Zeit zum Verschnaufen lassen; besonders auf den höheren Spielstufen, wo Matches auch mitten in der Woche veranstaltet und häufig abgesagt und verschoben werden, haben Sie alle Hände voll zu tun. Der Termin-kalender hält Sie auf dem laufenden, welches die wichtigsten Dinge sind, die Sie erledigen müssen. Werfen Sie also öfter mal einen Blick darauf. In Stufe 1 ist der Wochenplan noch recht übersichtlich, etwa in dieser Art:

MONTAG: Match-Reporte und Trainings-pläne überprüfen

Teilnahme an der VR-Sitzung – hier erfahren Sie, wie Ihre Leistung eingeschätzt wird. Ihre Anwesenheit bei den Vorstandssitzungen ist ab der zweiten Woche erforderlich.

DIENSTAG/MITTWOCH: Heute gibt's nichts, was Sie tun müssen, aber vieles, das Sie tun sollten.

DONNERSTAG: Team für Samstag auswählen.

FREITAG: Auswahl der Spieltaktik Reisetag, wenn auswärts gespielt wird, sonst Ruhetag

SAMSTAG: SPIELTAG.

Wenn mitten in der Woche noch ein Match angesagt ist, wird die Zeit etwas knapp, und die für das Training reservierte Zeit reduziert sich. Dies macht es schwieriger, die Leute bei optimaler Konditition zu halten. Auf den höheren Stufen muß der Terminkalender am Anfang der Woche sorgfältig studiert und ein präziser Plan gemacht werden.

Ihr Leben wäre recht gemütlich, wenn Sie die ganze Woche nichts anderes zu tun hätten, als den Untergang Ihrer Opponenten zu planen. Doch wie jeder weiß, der auch nur einmal den Fuß in ein Büro gesetzt hat, ist nichts schwieriger, als Zeit zum Arbeiten zu finden. Ständig wird man unterbrochen, das Telefon klingelt, man wird zu Besprechungen weggeholt, Leute platzen unangemeldet herein. Je geschäftiger es zugeht, desto weniger kommt man zum Arbeiten. Und im Büro eines Fußball-Managers geht es HEKTISCH zu. Alle fünf Minuten passiert etwas Unvorhergesehenes, und wie Sie darauf reagieren, bestimmt zu einem großen Teil Ihren Erfolg oder Mißerfolg.

Schon wieder schrillt das Telefon oder das Intercom. Werden Sie abheben oder nicht? Das bleibt Ihnen überlassen. Vermutlich ist es ein komplett banaler Anruf, aber es könnte auch der Vorsitzende sein — und das wäre schlecht. Alle Antworten werden über die Menüs ausgewählt und beeinflussen den Gang der Dinge. Eine unüberlegte Bemerkungen zu einem Journalisten, und Sie verspielen das

Vertrauen Ihrer Mannschaft. Ein unglücklich gewähltes Datum für einen Match, und sofort erhöht sich der Leistungsdruck.

Während der Woche müssen Sie auch an einer VR-Sitzung teilnehmen, um zu sehen, wie man Ihre Leistung beurteilt. Versuchen Sie, den Vorsitzenden bei Laune zu halten. Und das Wichtigste: Bereiten Sie Ihre Mannen auf das Match vor! Alles andere ist nur nebensächlich, auch wenn es Konsequenzen im positiven oder negativen Sinne mit sich bringt. Die Zeit ist knapp, verschwenden Sie sie nicht für unnötige Dinge.

ERÖFFNUNGSZÜGE

Nach der Ladeprozedur fragt das Programm, in welcher Sprache, auf welchem Spielniveau Sie spielen und welchen Club Sie übernehmen wollen. Folgen Sie den Aufforderungen und Hinweisen auf dem Bildschirm und wählen Sie die gewünschten Optionen durch Anklicken mit der Maus oder dem Joystick aus.

Die Eröffnungsszene findet im Verwaltungsratssitzungsraum statt. Der Vorsitzende des Clubs – Ihr Boß – sitzt Ihnen gegenüber. Er hält eine kleine Begrüßungsansprache und übergibt Ihnen zwei Akten, ein Dossier über den Kader/das Team und eine Zusammenfassung der finanziellen Situation des Clubs. Die Akte über das Team enthält eine komplette Liste der Merkmale der Spieler; der Finanzakte können Sie den Banksaldo entnehmen, Ihr Gehalt und den Betrag, den Sie für Neueinkäufe ausgeben können, ohne den Vorsitzenden zu konsultieren. Mehr dürfen Sie ohne seine Zustimmung nicht springen lassen. Ihr wöchentlicher Bonus ist ein Maßstab Ihres Erfolges und wird dementsprechend höher und niedriger, wie die Dinge laufen. Während des Spiels können Sie jederzeit in diese beiden Akten, die in Ihrem Aktenschrank untergebracht werden, Einsicht nehmen.

Um die Akten einzusehen, setzen Sie den Cursor darauf und drücken den rechten Maustaste oder den Joystick-Knopf. Drücken Sie danach die rechte Maustaste, um sie wieder zu schließen.

DER MANN AM SCHREIBTISCH

Alle wichtigen Gegenstände im Büro helfen bei der Steuerung des Spielablaufs. Fahren Sie den Cursor umher und klicken Sie verschiedene Objekte an. Dies bewirkt in vielen Fällen das öffnen von Menüs, in anderen das Einblenden von Informationen. Ihr Büro ist die eigentliche 'Kommandozentrale', von der aus Sie die Geschicke Ihres Clubs leiten.
Machen Sie sich daher mit allen Elementen vertraut. Sehr wichtig ist der Terminkalender. Hier sehen Sie, welche Dinge erledigt werden müssen, welche Termine festgesetzt wurden und was sonst noch alles ansteht.

Es folgt eine kurze Zusammenstellung der wichtigen Objekte im Büro:

(1) DER TERMINKALENDER: enthält alle Pflichten, die unbedingt erledigt werden müssen, wenn das Spiel weitergehen soll. Hier werden auch alle Termine eingetragen, die Sie verabreden, und alle Routine-Meetings und -Verpflichtungen. (Vgl. auch die Hinweise zur Arbeitswoche mit der ERLEDIGEN-Liste).

Zum Aufschlagen des Terminkalenders klicken Sie das Icon an und verwenden dann die Symbole in der Bildschirmecke zum Vorwärts und Rückwärtsblättern.

(2) TELEFON. Dies ist Ihre Verbindung zu den anderen Clubs, der Presse und dem Trainingsplatz. Anklicken des Telefonapparats blendet ein Menü mit den Leuten ein, die angerufen werden können. Wenn Sie dann das Icon neben der betreffenden Person anklicken, wird die Nummer automatisch gewählt. Genau wie im richtigen Leben! Aber wie dort, kommt die Verbindung nicht immer zustande, die Leitung ist belegt oder was immer. Schieben Sie also die wichtigsten Anrufe nicht bis zur letzten Minute auf – das gibt nur Ärger.

Gespräche mit Anderen Managern.



Der Grund, einen anderen Manager anzurufen, kann die Verschiebung eines Matches, die Festlegung eines neuen Termins oder eine Transaktion irgendwelcher Art sein. Nach Zustandekommen der Verbindung erfolgt ein Austausch von Grußformeln, dann erscheint ein Menü mit möglichen Kommentaren, aus

dem Sie den gewünschten durch Anklicken wählen. Die Hauptoptionen sind:

VERSCHOBENES MATCH: Hier müssen Sie schnell denken, weil Ihr Gesprächspartner sicher ein Datum vorschlägt, das ihm besser in den Kram paßt als Ihnen. Überlegen Sie also, bevor Sie den Anruf machen, und legen Sie sich schnell fest!

TRANSFER: In beiden Richtungen. Je nachdem, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen, erhalten Sie eine Liste Ihres eigenen Kaders oder des anderen Clubs. Wählen Sie, indem Sie den Spieler anklicken, der für Sie von Interesse ist. Gehen Sie bei den Verhandlungen geschickt vor! Unsinnige Preise zu bieten oder zu verlangen, bringt nichts, höchstens Beleidigungen. Alle Verhandlungen werden über Menüs geführt: Geben Sie Ihre Offerte ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Die Verhandlungen laufen strikt nach logischen Prinzipien — Sie müssen selbst lernen, wie Sie das Beste für sich herausholen.

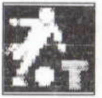
Gespräche mit der Presse:



Das ist gefährlich, aber möglicherweise auch sehr nützlich, wenn man die Sache geschickt anpackt. Studieren Sie die Liste der Bemerkungen und wählen Sie mit Bedacht! Schauen Sie sich die Schlagzeilen in den Zeitungen an, um zu sehen, wie Ihre Kommentare ausgelegt werden.

Ihr Team wird vermutlich wissen, was Sie sagen WOLLTEN, aber der Vorsitzende kann anderer Meinung sein.

Gespräche mit dem Trainingsplatz:



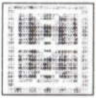
Der Trainingsplan kann telefonisch festgesetzt werden, was aber den Nachteil hat, daß die Spieler nicht die persönliche Aufmerksamkeit des Managers bekommen. Besser ist es, selbst dort in Erscheinung zu treten, aber über's Telefon geht's schneller...

Zum Ändern oder Prüfen des Trainingsplans kann ebenfalls das Telefon benutzt werden.

(3) DIE TÜR. Anklicken der Tür blendet ein Menü ein, das anzeigt, wohin Sie gehen können. Wenn es Zeit ist, an einer Sitzung teilzunehmen, können Sie diese über das Menü auswählen. Die normalerweise verfügbaren Ziele sind:



Nach Hause: Am Ende eines langen Tages ist dies wohl die beste Alternative. Aber versuchen Sie nicht abzuhauen, bevor Ihre Arbeit getan ist.



Match: Nur am Tag des Matches, und nur zur rechten Zeit! Denn damit wird das Match in Gang gesetzt.



Sitzungszimmer: Für die Teilnahme an der wöchentlichen Sitzung oder wenn Sie der Vorsitzende zu einem Gespräch zitiert (bzw. wenn Sie so töricht waren, selbst um einen Termin zu bitten).



Trainingsplatz: Zum Aufstellen oder Prüfen der Pläne für die Spieler. Sein Gesicht auf dem Trainingsplatz zu zeigen, ist immer gut und hebt die Moral der Spieler.



Taktikraum: Zur Auswahl oder zum Ändern der Team-Taktik für das nächste Match. Hierher müssen Sie sich begeben, wenn es der Terminkalender vorschreibt.



Bus: Der Bus bringt Sie zu Auswärtsspielen.

(4) INTERCOM: Bietet Ihnen Kontakt mit den Schlüsselpersonen in Ihrem Club.



Der Vorsitzende: Sprechen Sie die Sekretärin an, um einen Termin festzulegen, an dem Sie die finanzielle Situation mit ihm besprechen können.



Sekretärin: Erlaubt Ihnen, Gespräche mit Spielern zu führen oder sich eine Weile zu verdrücken!



Trainer: Gibt Ihnen Information über die Verletzungslage bei Ihren oder den gegnerischen Spielern.



Platzwart: Informiert Sie über den Spielfeldzustand.



Scout: Eine nützliche Informationsquelle über die anderen Teams in der Liga, besonders wenn Sie vorhaben, sich mit Transfers zu beschäftigen.

(5) WAND-DIAGRAMM: Zeigt die Ergebnisse der zuletzt ausgetragenen Spiele.

(6) AKTENSCHRANK: Hier werden die Akten und Aufzeichnungen über Ihr Team und die anderen Teams der Liga aufbewahrt, zusammen mit der Finanzakte, die Sie in der Eröffnungssequenz zu Gesicht bekommen haben. Sie können in alle Akten Einsicht nehmen, indem Sie sie anklicken.

(7) BÜROEINRICHTUNG: Daneben gibt es noch andere Dinge im Büro, die unter Umständen nützlich sein können. Klicken Sie sie an, und experimentieren Sie!

(8) TEAMFOTO: Zeigt detaillierte Information über die gesamte Mannschaft.

UMGANG MIT ANDEREN LEUTEN

Die übrigen Personen im Spiel verhalten sich, wie man das von ihnen erwarten würde, das heißt, sie gehen ihren täglichen Pflichten nach. Die anderen Manager managen ihre Teams, die Sekretärin schmeißt den Laden, mehr oder weniger, und der Vorsitzende taucht immer dann auf, wenn Sie ihn woanders hin wünschen. Sie müssen wissen, wie Sie mit all diesen Leuten zurechtkommen, um die Ligameisterschaft zu gewinnen.

Die Interaktion mit anderen geschieht hauptsächlich im Zusammenhang mit Ihren täglichen Verpflichtungen. Sie müssen entweder jemanden anderen dazu bringen, etwas zu tun, oder selbst für jemanden was tun. Im Prinzip ist es genau so wie im richtigen Leben. Der einzige Unterschied ist, daß Sie in SUPERLEAGUE jemanden verbal zur Schnecke machen können, ohne daß Sie ein blaues Auge davontragen!

Die obligatorischen Pflichten, die Sie während der Woche erledigen müssen, sind:

1. VR-SITZUNG: Ist für jeden Montag festgesetzt und für das Spielgeschehen sehr wichtig. Sie vermittelt Ihnen einen Eindruck darüber, wie Ihre Leistung bewertet wird und wie der Chef Sie einschätzt. Außerdem gibt hier der Vorsitzende seine Weisungen. Dies sind direkte Instruktionen an den Manager, die Sie auf eigene Gefahr in den Wind schlagen können. Dazu gehört z.B. die Weisung, einen Spieler zu verkaufen, wenn die Woche zuvor miserabel gespielt wurde. Wenn Sie eine Wiesung nicht befolgen, kann Sie das den Job kosten. Sie müssen die Situation also sorgfältig abwägen und entscheiden, ob das Problem auch auf weniger dramatische Weise gelöst werden kann. Wenn ja, OK, wenn es aber schief geht, dann machen Sie sich beim nächsten Meeting auf einen Wutausbruch des Vorsitzenden gefaßt!

Die Sitzung ist im wesentlichen ein 'passives' Ereignis: Sie sitzen und halten die Ohren gespitzt, während man Ihnen die Leviten liest. Auf Wunsch können Sie später auf ein Gespräch mit dem Vorsitzenden drängen, um ihm Ihre Meinung zu sagen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. (Man sagt, manche Lemminge überstehen den Sturz... also bitte.)

2. TRAININGSPLÄNE: Diese können übers Telefon oder persönlich auf dem Trainingsplatz festgesetzt werden. WählenSie das

entsprechende Icon vom Tür- oder Telefon-Menü.

Es wird Ihnen eine Kader-Ake vorgelegt, mit der aktuellen Anzahl der Trainingsstunden in drei Sparten für jeden Spieler (S – Schießen, D – Dribbeln, T – Verteidigen). Sie haben die Möglichkeit, die Zeiten für die einzelnen Sparten zu ändern, indem Sie die Balken auf den Diagrammen anklicken. Für das Training können pro Spieler maximal 20 Stunden belegt werden (bis zu vier Stunden pro Tag), solange keine Spiele während der Woche anfallen. In solchen Fällen verringert sich die wöchentliche Trainingszeit, und die Spieler werden kaum in bester Form sein.

Wählen Sie die Trainingsmethoden für jeden Spieler einzeln, je nach seinen Schwächen und Stärken. Versuchen Sie, ein gutes Gleichgewicht zu halten, und nichts zu forcieren, da dies sowohl die Leistung als auch das Vertrauen beeinträchtigt. Denken Sie immer daran, daß Fußballer auch Menschen sind und besser funktionieren, wenn man sie als solche behandelt.

3. TAKTIK-BESPRECHUNG: Vor einem Match muß ein Gespräch mit der Mannschaft stattfinden, bei dem die Taktik vereinbart wird. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spielbuch durchzublättern und die gewünschten Züge auszuwählen. 5 Züge können maximal gewählt werden.

Dies ist vielleicht die wichtigste Aufgabe der ganzen Woche. Ihre Entscheidung beeinflußt in entscheidendem Ausmaß die Chancen Ihres Teams. Überlegen Sie sorgfältig, unter Berücksichtigung der Stärken der Gegenseite. Wenn Sie den Ausputzer beim Angriff einsetzen, haben Sie zwar eine stärkere Offensive, aber dies geht auf Kosten der Verteidigung – keine gute Idee, wenn die andere Seite schnelle Stürmer besitzt.

Eine Mann-Mann-Deckung im Mittelfeld ist vielleicht angezeigt, um die Kreativität des Gegners abzublocken, aber wenn die anderen Spieler bessere Ballfähigkeiten haben, kann sich Ihr Team blamieren.

Lesen Sie hierzu auch die taktischen Hinweise etwas weiter hinten.

4. AUSWAHL DES TEAMS. Ohne Team gibt's kein Match. Schlagen Sie die Spieler-Akte auf (im Aktenschrank), um die Teamauswahl vorzunehmen. Wenn Sie diese Entscheidung bis zur letzten Minute aufschieben, wird diese Auswahl-Sequenz automatisch vor dem Match eingeblendet, aber dann haben Sie wirklich nicht mehr viel Zeit zum Überlegen.

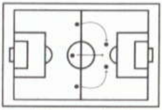
Außerdem reagieren die Vorsitzenden allergisch, wenn ein Manager diese Sache nicht rechtzeitig und mit dem nötigen Ernst erledigt. Wir empfehlen Ihnen also unbedingt, nicht bis zur letzten Eisenbahn zu warten, wenn Sie Wert auf eine einigermaßen zivilisierte Verwaltungsratssitzung legen.

Änderungen im Team haben selbstverständlich Auswirkungen auf die einzelnen Spieler, also ist auch die menschliche Seite zu beachten. Wenn Sie schon einen in die Wüste schicken wollen, dann teilen Sie es ihm lieber persönlich mit, statt zu warten, bis er es aus der Zeitung erfährt!

TAKTIK, TAKTIK

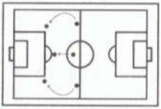
Es folgt eine Zusammenstellung der taktischen Optionen, die Ihnen als Manager zur Verfügung stehen. Sie lassen sich in zwei Kategorien unterteilen, Mittelfeld und Rest! Wie Sie Ihre Mannen im kritischen Bereich des Mittelfelds einsetzen, bestimmt die Stärke in der Offensive und der Defensive. Also eine Entscheidung, die von ausschlaggebender Bedeutung ist.

1. MITTELFELD WENN IMMER MÖGLICH HINTER DEN STÜRMERN: Damit holen Sie Ihre kreative Abteilung effektiv zum Angriff hinzu. Fein, wenn die Gegenseite defensiv und zurückhaltend spielt. Aber man kann sich unschwer vorstellen, was passiert, wenn die Gegenseite zwei hervorragende Stürmer hat, die aus dem Extraplatz das Beste herauszuholen wissen. Dies ist normalerweise die Taktik des Teams, das zuhause gegen einen Gegener spielt, den es kennt. Kann auch praktisch sein, wenn Ihr Team bei Halbzeit im Nachteil ist und Sie versuchen wollen, den Rhythmus des Gegners durcheinanderzubringen. Wie dem auch



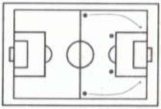
immer sei, Sie brauchen Spieler, die den Plan in die Tat umsetzen können, also Leute, die mit dem Ball umzugehen verstehen.

2. MITTELFELD ZUR UNTERSTÜTZUNG DER VERTEIDIGUNG ZURÜCKHALTEN: Das Gegenteil der ersten Option. Hilft beim Widerstand gegen den Ansturm der Gegenseite, aber läßt den eigenen Angriff isoliert.



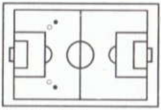
Wenn Sie über absolute Spitzenklassestürmer verfügen, kann das eine gute Sache sein. Wenn nicht, müssen Sie sich nach Hilfe umsehen, wenn Sie auf Gewinn spielen wollen, obwohl schon viele Titel errungen wurden, die allein darauf beruhten, daß die Gegenseite erstickt wurde. Führt meist zu Spielen mit wenig Toren, ist aber eine durchaus vernünftige Verteidigungsstrategie.

3. MITTELFELDSPIELER IM FLANKENEINSATZ: Eine kühne Taktik, bei der die Stürmer unmittelbar unterstützt werden. Erfordert Spieler mit den klassischen Flügeltalenten



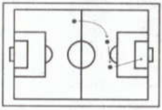
(Geschwindigkeit und Ballmanipulation), aber wo braucht man die nicht? Gibt dem Gegner mehr Chancen auf einen Angriff, aber kann auch Ihnen zu Torschüssen verhelfen.

4. MANN-DECKUNG IM MITTELFELD – "STÖR-TECHNIK": Die Stör-Technik wird angewendet, um beim Gegner Frustration auszulösen, meist um ein Handicap zu kompensieren, wenn Ihr Team dem anderen in einer Sparte unterlegen ist. Das Mittelfeld



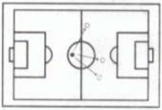
wird hierbei in Angriff und Verteidigung unterteilt, eine sichere Option in den meisten Fällen... aber nicht sonderlich phantasievoll...

5. MITTELFELD WIRD FÜR BESTIMMTE ATTACKEN ZUR UNTERSTÜTZUNG DES ANGRIFFS HERANGEZOGEN: Dadurch werden die Stürmer nicht auf ihren Posten allein gelassen, und man setzt ein wenig zusätzliche Kraft und Talent in den Ecken usw. ein. Aufgepaßt bei Gegenangriffen...

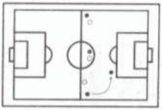


besonders wenn der Gegner schnelle Typen in der Sturmspitze hat...

6. MITTELFELD DECKT GEGNERISCHE AUSBRECHER ... wenn Sie darüber schlaflose Nächte verbringen, dann tun Sie was dagegen!

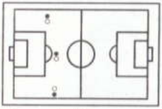


7. MITTELFELD VERSUCHT HOHE BÄLLE IN DEN RAUM HINTER DIE VERTEIDIGUNG ZU BRINGEN: Wenn Ihre Stürmer fit sind und schneller als ihre Schatten, dann kann man auf diese Weise eine ansonsten dichte



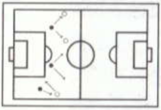
Verteidigung lockern. Andernfalls werden sie viel herumrennen und herzlich wenig erreichen. Mit dieser Strategie werden Sie sich in der Kabine beliebt machen!

8. ABWEHR BESCHATTET GEGNERISCHE STÜRMER, MANN GEGEN MANN: Mit dieser Taktik werden den meisten Teams Fußschellen angelegt. Ein Problem gibt's nur, wenn die gedeckten Stürmer besser mit



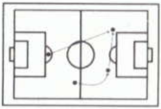
dem Ball umzugehen wissen als, Ihre Deckmänner...

9. ABWEHR DECKT DEN RAUM UND NIMMT GEGEBENENFALLS BEI ANGRIFFEN TEIL: Wenn Ihre Abwehr der gegnerischen Mannschaft in punkto Ballmanipulation nicht gewachsen ist, können sie den



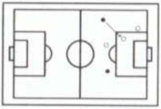
Ansturm auf sich zukommen lassen und sich dann auf gute Mobilität und Tackling verlassen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Kontrahenten nicht ZU schnell sind, sonst hat man das Nachsehen.

10. ZENTRALE VERTEIDIGUNG HILFT BEI ANGRIFFSMANÖVERN: Damit verschafft man Eckbällen und Freistößen mehr Muskelkraft und bringt die Verteidigung der Gegenseite ins Schleudern.

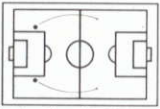


Allerdings ist die eigene Seite bei schnellen Ausbrüchen sehr empfindlich, also aufgepaßt!

11. AUSPUTZER RENNT WENN IMMER MÖGLICH AUF DEN GEGNER ZU: Damit verschafft man sich die Möglichkeit, aus der Tiefe Verstärkung zu holen, was sehr wirksam sein kann, um Breschen in die Verteidigung zu schlagen. Wenn der Gegner selbst einen guten Sturm bringt, kann es gefährlich werden.

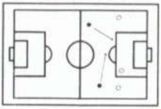


12. DAS HINTERFELD GREIFT WENN IMMER MÖGLICH AN DEN FLANKEN AN: Wenn Sie gute Leute im Hinterfeld haben, dann setzen Sie sie ruhig auch im Angriff ein, damit die Stürmer besser agieren können.

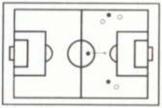


Natürlich stehen sie damit nicht mehr 100%ig für die Defensive zur Verfügung.

13. ANGREIFER FÜHREN BALL, LAUFEN AUF VERTEIDIGUNG ZU: Studieren Sie die Gegner, und wenn Ihre Jungs ihren Gegenspielern gewachsen sind, dann macht diese Taktik Sinn. Wenn nicht, werden Ihre Angriffe im letzten Drittel des Spielfelds zum Stillstand kommen.

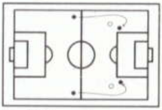


14. ANGREIFER LASSEN VOM BALL AB, RENNEN IN DIE FREIRÄUME FÜR PÄSSE: In Koordination mit den Aktivitäten des Mittelfeldes ist dies eine hervorragende Methode, den Ball nach hinten zu bringen.



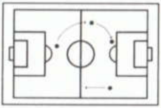
Schnelligkeit ist gefordert, und Fitness! Hier sehen Sie, wie wichtig das Training ist!

15. STÜRMER HOLEN VERTEIDIGUNG AUS DER TIEFE HERAUS: Benutzen Sie die Stürmer zur Ablenkung und Tarnung, damit die Mittelläufer auf die Verteidigung losgehen können, die dadurch ganz schön unter Druck gesetzt werden. Funktioniert



hervorragend, wenn die Läufer auch gute Ballspieler sind, und ganz besonders, wenn die Verteidiger Ihre Stürmer manndecken.

16. STÜRMER DECKEN HINTERFELD FÜR BESTIMMTE MANÖVER: Wenn Ihre Stürmer sehr beweglich sind, können sie eine nützliche Erweiterung der Verteidigung darstellen, z.B. bei Ecken. Dies erhöht die Fähigkeit, der Spieltaktik des Gegners



entgegenzuwirken, übt jedoch besonderen Druck auf die Stürmer aus, die schnell und fit sein müssen. Ein Mittelfeld, das intelligente Bälle nach vorn schießt, ist auch nicht zu verachten.

Wie Sie bringt vorstellen können, hat jede Taktik ihre Vor- und Nachteile. Ihre Aufgabe als Manager ist es, das gegnerische Team sorgfältig zu beurteilen und dann zu entscheiden, welche 5 der obigen Strategien am ehesten dazu angetan sind, den Ball ins gegnerische Gehäuse zu hämmern.

So einfach ist das!

DIE GEGNER

Jedes Team in der Liga hat seine eigene Art und Methode, Fußball zu spielen, jedes hat seine bevorzugten Taktiken, die dann während des Matches in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation eingestellt werden können. Im Verlauf des Matches können jedoch noch weitere Feinabstimmungen vorgenommen werden. Die folgenden Zusammenstellungen der gegnerischen Clubs mögen Ihnen helfen, die Situation genauer zu beurteilen.

Bitte beachten Sie, daß die Reihenfolge des Spielplans stets die gleiche bleibt, auch wenn den Teams andere Namen zugewiesen werden (schließlich kann das Programm nicht wissen, daß Liverpools und die Rangers ausgetauscht und München in Hartlepool umgetauft wurde.

MARSEILLES: Ein recht abenteuerliches Spiel (wie im Prinzip die meisten Teams), bei dem vor allem das Mittelfeld ins Geschehen eingreift. Bei harten Schlachten sollte man nach Möglichkeit die Parkmitte und den eigenen Grund und Boden aussuchen. Gute Deckungsmanöver.

AC MILAN: Macht durch gelegentlichen Einsatz eines Ausputzers von sich reden. Ansonsten wird bei Bedrohung Rückzug geblasen. Unter Umständen tödlicher Durchbruch. Gut im Decken und im Verfolgen von Leuten, die nach vorn drängen.

LIVERPOOL/ARSENAL: Lassen gelegentlich einen hinter den vier Hintermännern zurück (meist bei Auswärtsspielen), ohne dadurch jedoch die Fähigkeit zu verlieren, sehr schnell nach vorn zu stürmen. Experten im Passen — aufgepaßt auf schnelle Läufe entlang der Flanken.

REAL MADRID: Eher unbeweglich in der Methodik, keine große Experimentierfreude. Haben eine Tendenz, das Mittelfeld beiseite zu lassen und dafür die mobilen und wirkungsvollen Stürmer zur Verfolgung der Verteidiger und zum Stopfen der Locher, die entstehen, einzusetzen. Gut in der Offensive, aber eher schwach in der Defensive.

PSV EINDHOVEN: Eines von zwei Teams, die gewohnheitsmäßig das Ausputzer-System benutzen. Schwierig für die Stürmer, diese Aufstellung zu durchbrechen und sich Platz zu schaffen, möglicherweise hinter den vier Hintermännern. Eine mögliche Angriffsmethode besteht darin, Spieler aus dem Mittelfeld heranzuziehen, um die Verteidiger zu überrennen — in der Hoffnung, einen Schützen in einer guten Position freizustellen.

RANGERS: Berühmt für ihre guten Resultate auf heimischem Grund und Boden — und nicht bereit, diesen Ruf einzubüßen. Bei Auswärtsspielen ist es schwierig, Bälle in ihr Tor zu kriegen, aber sie selbst sind dann auch nicht so torgefährlich. Sorgen Sie für eng formierte Matches zuhause, aber geben Sie Ihrer Verteidigung bei Auswärtsspielen keine Blöße, weil Sie das teuer zu stehen kommen könnte.

BAYERN MÜNCHEN: Das zweite Ausputzer-Team in der Gruppe — und das vorsichtigste. Es ist enorm schwierig, es aufzubrechen, und bei Bedrohungen stehen sie alle hinter dem Ball. Mit ihren schnellen Stürmern ganz schön gefährlich.

Im allgemeinen hat jedes Team höchstens zwei gut eingeübte Taktiken, die es einsetzen kann. Je besser Sie sich gegen diese zur Wehr setzen, desto stärker setzen Sie die Gegner unter Druck. Achten Sie bei Halbzeit auf Änderungen in der Spieltaktik, wenn mehr als ein oder zwei Tore geschossen wurden.

BEURTEILUNG DER ERGEBNISSE

Das Match ist zu Ende, Sie haben ruhmreich abgeschnitten/sind haushoch geschlagen worden/haben eine Blamage eingesteckt, oder was immer, und am Montag in der Früh wird Sie der Vorsitzende zur Rede stellen. Weshalb Sie nicht immer so 'ne Leistung bringen/was diesmal wieder schiefgelaufen ist, wie Sie das in Zukunft vermeiden wollen usw. usw.

Das Wichtige ist, aus der Erfahrung zu lernen. Versuchen Sie daher, zu verstehen, was Sie falsch gemacht haben, weshalb eine taktische Entscheidung nicht richtig war. Berücksichtigen Sie dabei auch die Motivation (das Vertrauen) der Spieler und ihre Fitness, und unter Umständen die Diskrepanz zwischen den Eigenschaften auf dem Papier und dem, was

die Jungs bringen, wenn's wirklich drauf ankommt!

Da jedes Team seinen eigenen Stil hat, sollten Sie nach und nach lernen, wie den verschiedenen Mannschaften am besten beizukommen ist. Selbstverständlich müssen Sie flexibel bleiben, denn auch die Gegenseite wird ihre Taktik variieren.

Ein Faktor, auf den Sie herzlich wenig Einfluß nehmen können, ist die Presse. Seien Sie so freundlich wie's irgend geht, auch wenn sie sich belästigt fühlen. Wenn Sie nichts sagen, wird doch etwas gedruckt, und daher ist es besser, Sie sagen Ihre Meinung.

HINWEISE UND TIPS

European Superleague wurde so lebensnah wie möglich gestaltet: Alles was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen – mit den schlimmstmöglichen Folgen!

Die Steuerung des Spiels kann ganz intuitiv gehandhabt werden, aber Vorsicht! Der Vereinsvorsitzende ist sehr unnachsichtig und läßt Mangel an Erfahrung nicht als Entschuldigung für ein Versagen gelten! Es empfiehlt sich daher, zuerst ein wenig Erfahrung mit der Spielsteuerung zu sammeln, bevor Sie ernsthaft an die Sache herangehen.

Um richtig in das Spiel hineinzukommen, legen wir Ihnen nahe, sich die erste Jahressaison vollauf mit Ihrem Team zu befassen. Probieren Sie so viele Trainingspläne wie möglich aus – das ist die beste Art, ein gutes Verständnis für die Feinheiten des Spiels zu gewinnen. Der Trainingsplan, der am Anfang vorgegeben ist, dient nur dazu, die Spieler einigermaßen fit zu halten – zu Superliga-Superhelden wird er sie nicht machen.

Versuchen Sie, den Trainingsstundenplan an die persönlichen Bedürfnisse jedes einzelnen Spielers anzupassen, denn Sie werden sehen, daß Selbstvertrauen, Teamzusammenhalt und Fitneß dann steil in Richtung der magischen 100% ansteigen (oder wenigstens nicht in Richtung null fallen!).

Der Team-Manager muß lernen, wie wichtig die persönliche Note ist. Achten Sie auf die Spielerleistungsbewertungen für Selbstvertrauen und Teamarbeit, wenn Sie den Zeitplan per Telefon festlegen! Vergessen Sie auch nicht, daß alles, was Sie bei diesem Spiel "sagen", Ihnen später irgendwann einmal vorgehalten wird.

Vielleicht die nützlichste Einrichtung in diesem Spiel ist die Oppositionsdatei (der Scout/Spitzel bei AMSTRAD und SPEC), da diese Ihnen detaillierte Informationen über das Team bietet, das Sie als nächstes in Grund und Boden spielen wollen. Versuchen Sie, vorherzusagen, welche Teammitglieder Ihr Gegenspieler für die Begegnung auswählen wird, und wählen Sie dementsprechend die richtigen Spieler für Ihr Team.

Machen Sie den bestmöglichen Gebrauch von der Taktiksequenz – lesen Sie den Handbuchabschnitt "TAKTIK, TAKTIK": Heimspiele erlauben meist einen aggressiveren Spielstil als Auswärtsspiele. Sie werden experimentieren müssen, um herauszufinden, wie verschiedene Clubs auf verschiedene Taktiken und Aufstellungen reagieren. Vergessen Sie nicht, es spielt keine Rolle, wie durchtrainiert Ihre Jungs sind, sie können immer nur so gut spielen, wie es ihnen Ihre Spieltaktik erlaubt.

Bei European Superleague ist der Transfermarkt äußerst lebhaft – besonders bei Levels 2 und 3 -, d.h. die anderen Manager werden Sie andauernd mit Spieler-Angeboten und -Nachfragen traktieren. Unser Rat ist, daß Sie sich darauf nur dann einlassen, wenn Sie wirklich verzweifelt einen neuen Stürmer oder einen neuen Torwart brauchen; die anderen Manager sind viel gewiefter als Sie und werden Sie bei jeder Gelegenheit total ausnehmen.

Sie werden eine Whisky-Flasche auf Ihrem Tisch bemerken – eine Versuchung, der viele Manager erliegen, um den Arbeitsdruck zu verringern. Achten Sie jedoch auf die Zeit, wenn Sie die Flasche aufmachen, sonst ist der Arbeitsdruck hinterher schlimmer, nicht besser.

Vor allem spielen Sie methodisch und vorsichtig und wer weiß ... Sie könnten mehr als zwei Spiele als Team-Manager überleben!